

## PERANCANGAN CHILDREN CENTRE DI BUMI SERPONG DAMAI (BSD), TANGERANG SELATAN DENGAN PENDEKATAN *ACTIVE LEARNING*

## NEWDESIGN OF CHILDREN CENTER IN BUMI SERPONG DAMAI (BSD), SOUTH TANGERANG WITH ACTIVE LEARNING APPROACH

Amelya Rahmadani Putri<sup>1</sup>, Akhmadi<sup>2</sup>, Ardianto Nugroho<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
amelyarahmadaniputri@student.telkomuniversity.ac.id, akhmadi@telkomuniveristy.ac.id,  
ardiantodito@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Banyak anak Indonesia belum menemukan potensi diri sampai umur 12 tahun. Padahal anak usia 0-5 tahun merupakan masa *Golden Age* atau masa pertumbuhan anak. Sementara jumlah fasilitas pusat pengembangan anak di Kota Tangerang dan Tangerang Selatan sebagai salah satu kota besar masih kurang memadai. Pendidikan non-formal yang dikemas menarik berupa *Edutainment* dapat mengasah potensi anak melalui *soft skill* dan *hard skill*. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, menghasilkan konsep "*funtastic*" yang merupakan penggabungan dari kata seru dan berimajinasi, agar anak-anak dapat belajar namun dengan cara yang menyenangkan dan mengembangkan imajinasi mereka untuk berkreativitas. Dengan pendekatan *active learning* yang mengarah kepada aktivitas dan perilaku anak dalam penerapan desain yang aktif dan kreatif agar anak-anak dapat mengembangkan potensi dan bakatnya secara maksimal. Hasil desain interior ini mempunyai nuansa ceria dan tematik yang berbeda disetiap ruangnya mengikuti karakter anak yang unik dengan rasa ingin tahu yang tinggi.  
**Kata kunci:** *anak usia dini, children centre, aktivitas dan perilaku, aktif, kreatif.*

**Abstrak:** *Many Indonesian children do not discover their potential until the age of 12. Whereas children aged 0-5 years is a period of Golden Age or a period of child growth. Meanwhile, the number of facilities for child development centers in Tangerang City and South Tangerang as one of the big cities is still inadequate. Non-formal education that is packaged attractively in the form of edutainment can hone children's potential through soft skills and hard skills. This design uses qualitative research methods, resulting in the*

*concept of "funtastic" which is a combination of fun and fantastic, so that children can learn but in a fun way and develop their imagination for creativity. With an active learning approach that leads to children's activities and behavior in the application of active and creative designs so that children can develop their potential and talents to the fullest. The results of this interior design have a cheerful and different thematic feel in each room following the unique character of children with high curiosity.*

**Kata kunci:** *early childhood, children centre, activities and behavior, active, creative.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan nonformal pada anak usia dini belum dianggap penting oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Orang tua masa kini lebih cenderung merasa cukup dengan jenjang pendidikan formal yang didapat dari sekolah. Meningkatnya kesibukan bagi masyarakat kota terutama jumlah wanita karir yang bekerja sepanjang hari (Natalie, 2015). Padahal sekolah non formal juga merupakan pendukung akses pendidikan yang penting. Beberapa sekolah paud di Indonesia khususnya di Kota Tangerang dan sekitarnya sudah menerapkan sistem pendidikan berdasarkan teori *montesori*, *waldorf*, dan *reggio Emilia* yang dirumuskan sebagai pendekatan pembelajaran untuk anak. Namun tidak semuanya efektif dan optimal untuk kebutuhan anak mengikuti trend desain terkini. Perkembangan zaman yang pesat menuntut sikap responsif pada perubahan disegala aspek, salah satunya metode pembelajaran. Dari hasil survey ke beberapa sekolah paud, belum semua dapat memaksimalkan kebutuhan anak melalui fasilitas yang disediakan, Sementara masa *golden age* merupakan tahapan pertumbuhan dan perkembangan saat otak dan fisik anak mengalami pertumbuhan maksimal sekitar usia 0-5 tahun, sehingga kegiatan bermain anak harus bersamaan dengan pendidikan yang dikemas menyenangkan seperti wisata edukasi dapat mengasah potensi anak melalui *soft skill* dan *hard skill* yang mungkin tidak didapat dibangku sekolah (Khaironi, 2018). Sehingga metode pembelajaran yang diterapkan harus memasukkan unsur bermain, bergerak aktif,

senang berinteraksi dengan teman sebaya, serta melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif anak usia 0-6 tahun, masuk kedalam periode *Sensorimotor* dan *Preoperational* yaitu mulai meniru, mengenal objek, menggunakan bahasa, serta mampu berfikir logis. Dewasa ini metode pembelajaran *active learning* sudah mulai diterapkan dengan prinsip pembelajaran terbaik karena anak menggunakan semua indera untuk bereksplorasi di lingkungan sekitarnya serta pendekatan psikologi yang personal meningkatkan kualitas belajar. Perlu berbagai kegiatan interaktif agar anak dapat bereksplorasi mandiri dan tidak membosankan, sehingga sarana edukasi dan entertainment yang berbeda berpengaruh dalam keberhasilan pencapaian karakter anak, fasilitas yang diperlukan seperti contoh gambar berikut.



Gambar 1.1 proses belajar dengan berbagai macam kegiatan  
Sumber : Archdaily.com

Rumusan masalah yang diangkat yaitu menciptakan sekolah non formal untuk anak usia dini yang memiliki ruang aktif dalam memaksimalkan kegiatan bermain dan belajar anak. Hal tersebut bertujuan untuk mendorong kebutuhan fasilitas sekolah yang dapat menunjang potensi dan tumbuh kembang anak. Sehingga lingkungan kelas harus berpusat kepada siswa, dengan begitu dapat tercipta ruang yang menyenangkan, merangsang anak menjadi aktif, mandiri dan bertanggung jawab. (Zainudin, 2018). Pusat pengembangan anak dengan metode

pembelajaran yang aktif menghadirkan ruang-ruang aktif dan multifungsi berdasarkan kebutuhan dan aktivitas dari karakter anak yang menyesuaikan dengan standarisasi dan persyaratan umum sekolah paud di Indonesia. Berbagai sumber data, baik data primer hasil dari studi banding dan observasi, serta data sekunder berupa buku, jurnal, dan referensi digunakan penulis untuk lebih bijak dalam melakukan perancangan *Children Centre* dengan pendekatan metode pembelajaran *active learning*.

## **KASUS STUDI DAN METODE PENELITIAN**

Kasus study perancangan *Children Centre* adalah tempat pusat pengembangan anak yang berlokasi di Jl. BSD Grand Boulevard, Lengkong Gudang, BSD, Serpong Subdistrict, Tangerang Selatan, Banten. Fasilitas *edutainment* untuk anak usia dini umur 1-6 tahun dengan mengoptimalkan sarana untuk aktivitas bermain dan belajar yang menyesuaikan kebutuhan anak. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kualitatif untuk mendapatkan data terkait aktivitas dan perilaku anak. Penelitian dilakukan di beberapa *children centre* untuk dijadikan studi banding yaitu KinderHaven Montessori Preschool, Froggy Floating Castle, dan Bambino Preschool. Metode ini diharapkan dapat menganalisis aktivitas pengguna apakah merasa senang, nyaman, dan amandari keadaan tiga lokasi tersebut ketika berada di ruang bermain dan ruang kelas.

### **Pengumpulan Data**

Didapat dari hasil observasi studi banding dengan melakukan survei lokasi, wawancara dengan staff dan orang tua siswa, kuesioner online kepada orang tua siswa anak usia dini, dan dokumentasi untuk mengetahui perbandingan fasilitas, penerapan standarisasi dan peraturan pemerintah pada sarana dan prasarana pada sekolah anak usia dini. Studi preseden juga digunakan sebagai parameter dan referensi desain.

### Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data melalui buku, jurnal, berita, serta standarisasi dan peraturan pemerintah yang berkaitan dengan perancangan children centre. Agar menambah informasi dan wawasan untuk mengarahkan perancangan sehingga menghasilkan konsep dan implementasi yang sesuai dengan aturan.

### Analisa Data

Hasil penggabungan observasi kemudian di analisis dan di komparasi untuk mendapatkan kelebihan dan kekurangan pada masing-masing children centre. Proses perancangan/desain yang sesuai dengan norma, standar, prosedur, dan kriteria prasarana pendidikan anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

### Pendekatan Desain

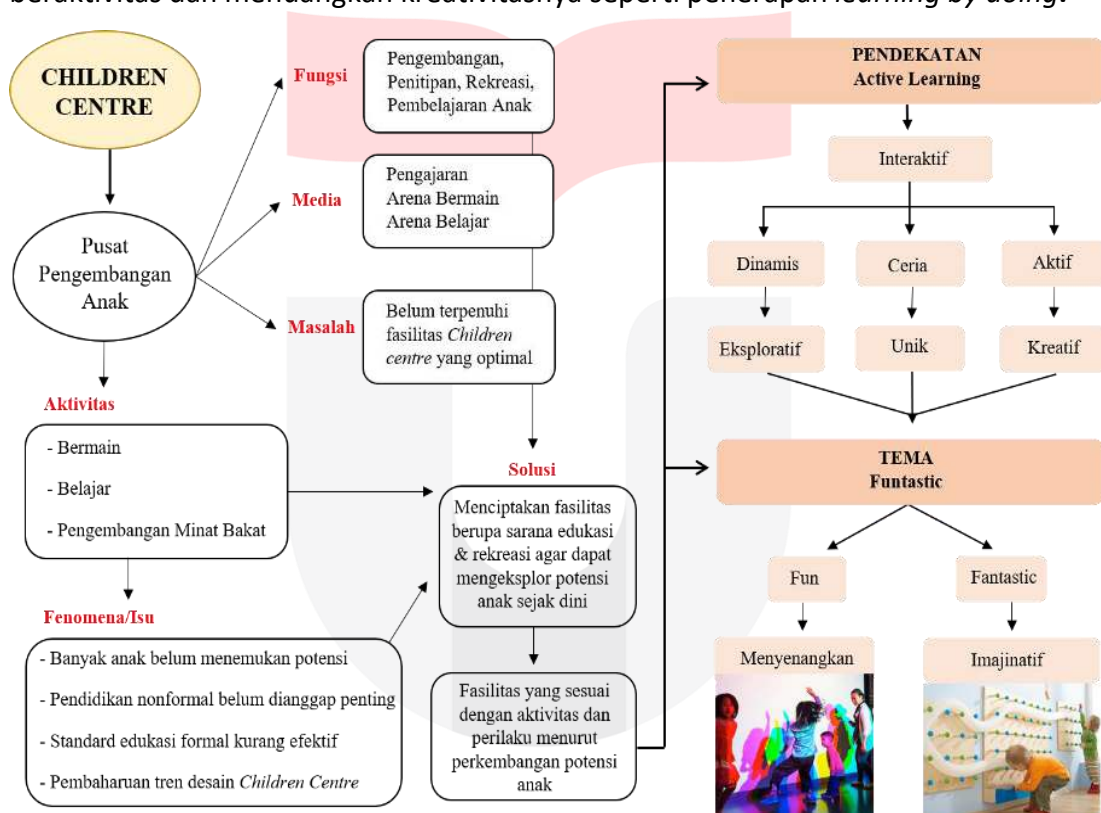
Tema yang digunakan adalah *Active Learning* yaitu suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Zaini:2008).



Bagan 3.1 Pendekatan Metode Pembelajaran  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

**Tema**

Pada perancangan children centre ini menggunakan tema *Funtastic*, penggabungan *Fun* dan *Fantastic* yaitu menyenangkan dan berimajinasi yang berdasarkan analisa karakteristik anak yang telah dijabarkan sebelumnya. Dengan pencitraan pada ruang menggambarkan karakteristik anak yang umumnya aktif, ceria, sangat menyukai gambar dan cerita, berjiwa petualang namun anak memiliki kecenderungan mudah bosan. Interior yang nyaman bagi anak untuk beraktivitas dan menuangkan kreativitasnya seperti penerapan *learning by doing*.



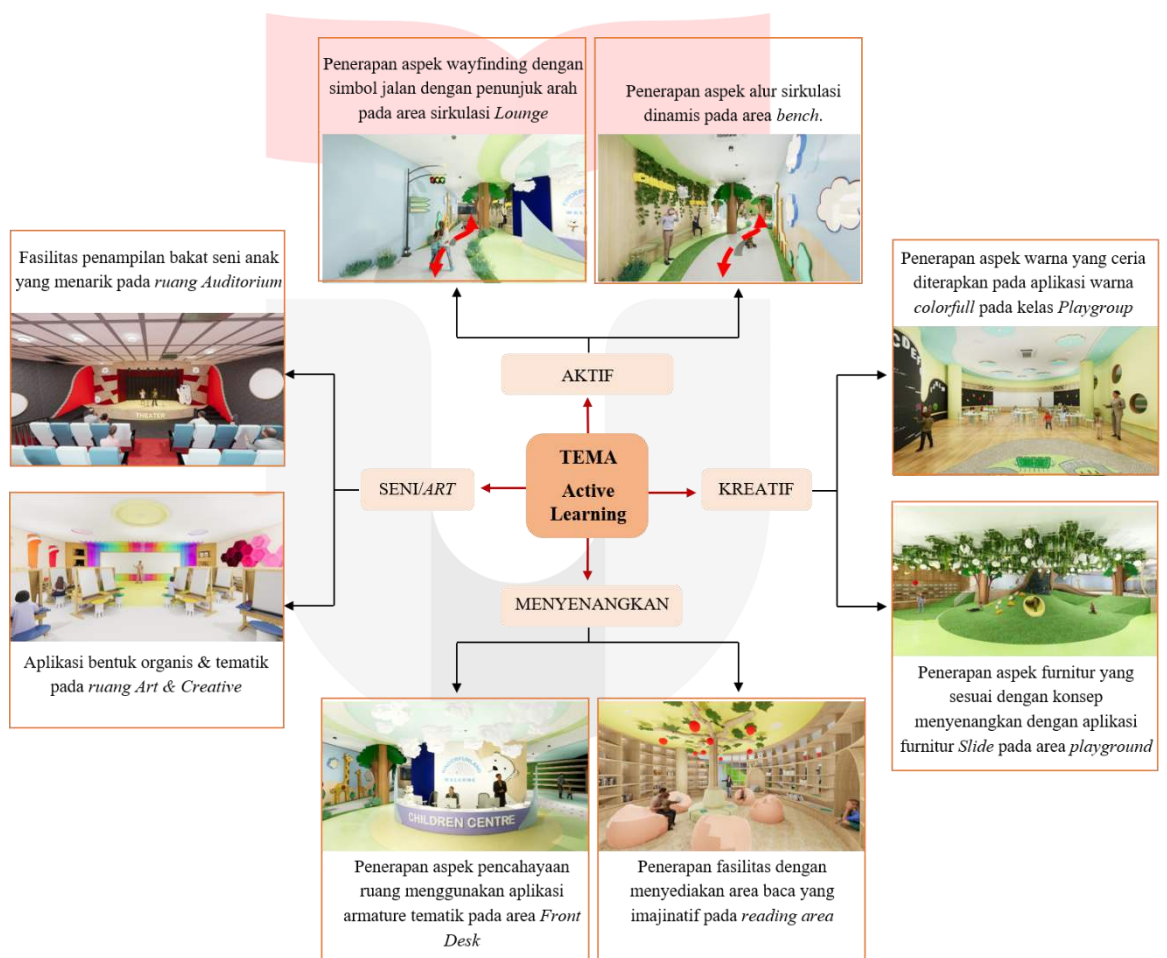
Gambar 3.2 Tema  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tema “Funtastic” yang diaplikasikan berdampingan dengan karakter anak yang aktif seperti pada masa anak-anak menghabiskan waktu untuk bermain. Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan sistem kognitif, fisik, & psikomotorik. Dapat mendukung anak untuk merespon terhadap

elemen interior ruang yang dapat mendorong anak mencari tahu, mengamati dan bereksplorasi melalui hal baru disekitar lingkungan mereka.

**Suasana yang diimplementasikan**

Suasana yang disajikan pada Children Centre yaitu suasana yang ceria, menyenangkan, dinamis, dan interaktif menyesuaikan kebutuhan dan karakter penghuni bangunan. Pengerapan desain diaplikasikann pada elemen ceiling, dinding, dan lantai.



Gambar 3.3 Suasana Implementasi  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

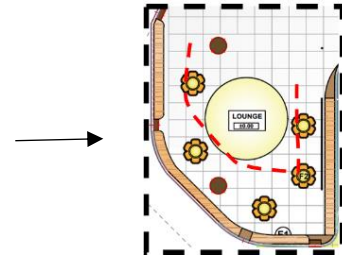
**Konsep Layout**

Konsep layout yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah pola linear dan terpusat. Disesuaikan dengan fungsi, kebutuhan, dan kategori



pengguna didalam ruangan serta disesuaikan dengan data literatur dan standarisasi. Penataan area berdasarkan zonasi kegiatan yang dilakukan.

### Lounge

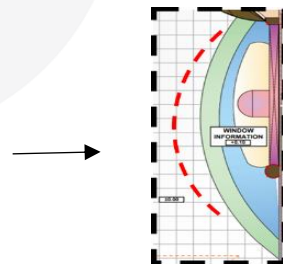


Gambar 3.4 Lounge

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ruang lounge merupakan zona aktif, sebagai ruang tunggu orang tua yang mendampingi anaknya saat belajar di kelas berkapasitas 15 orang. Tersedia fasilitas bench dan meja dengan tema taman yang menciptakan suasana menyenangkan dan menenangkan agar tidak mudah bosan.

### Window Information



Gambar 3.5 Window Information

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Pada area window information merupakan zona aktif anak, berada di lantai 1 depan pintu masuk berguna sebagai pemberitahuan akan tema dan program yang sedang digunakan dalam fasilitas dan program di children centre ini. Dengan dekorasi mini stage yang bisa digunakan sebagai spot foto pengunjung.

### Front Desk



Gambar 3.6 Front Desk

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Area front desk masuk kedalam zona senyap, atau meja resepsionis berada di tengah ruangan berfungsi agar pengunjung yang datang tidak kebingungan dalam mencari informasi mengenai program yang tersedia. Area ini didesain menggunakan warna netral dengan sentuhan warna kontras biru tua agar menampilkan kesan dinamis. Pada sirkulasi di sekitar area ini di desain menyerupai jalan dengan penanda arah berupa lampu merah agar seolah anak berada di dunia nyata.

### Kelas Edukasi Playgroup Class



Gambar 3.7 Ruang Kelas Edukasi  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada ruang kelas edukasi terdapat dua zona yaitu zona aktif dan zona tenang, untuk anak dengan usia 1-2 tahun yang berada di lantai 1 dengan kapasitas 20 anak beserta 1 staff pengajar dan 3 pendamping. Dilengkapi fasilitas furniture berupa meja, kursi, dan rak sesuai ergonomi anak yang nyaman dan aman, serta pengaplikasian *chalkboard* agar anak dapat menuangkan kreatifitas melalui gambar dan tulisan.

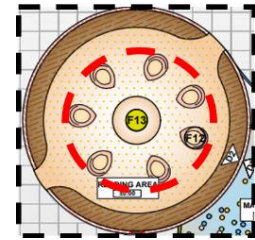
### Playground



Gambar 3.8 Playground  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Area playground masuk kedalam zona aktif anak, dengan konsep terbuka, menerapkan banyak unsur alam seperti kenaikan level lantai menyerupai bukit dengan finishing rumput, serta permainan perosotan menyerupai pohon mengasah keaktifan anak serta meningkatkan pengetahuan motorik terkait perbedaan material dan warna yang digunakan.

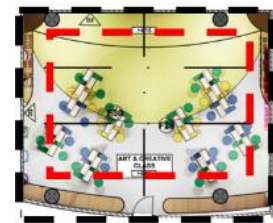
## Reading Area



Gambar 3.9 Ruang Baca  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada ruang baca merupakan zona tenang anak, Berkapasitas 15 orang dilengkapi fasilitas duduk *bean bag* dan *bench* agar anak dapat lebih fokus dan nyaman saat membaca. Dengan konsep semi-privat dengan bentuk ruang terdiri dari rak buku yang menyerupai sangkar burung, tersusun atas rak-rak buku *built-in* yang memanfaatkan *space*.

## Kelas Minat Bakat Art & Kreatif



Gambar 3.10 Ruang Kelas Minat Bakat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ruang kelas minat bakat merupakan zona aktif anak, dengan program kegiatan yang dapat mengembangkan bakat anak dalam bidang seni melukis ataupun menggambar berkapasitas 20 orang. Dilengkapi fasilitas alat lukis dengan stool sesuai ergonomi anak usia dini.

## KESIMPULAN

Perancangan Interior Children Centre di BSD ini merupakan fasilitas pusat pengembangan anak untuk pendidikan anak dini dari umur 1-6 tahun, yang berarti zona anak yang menyenangkan untuk usia. *Children Centre* ini mengintegrasikan dua hal, yaitu sebagai wisata edukasi, dan sarana pembelajaran untuk anak dalam menemukan potensi dalam dirinya. Pada perancangan kali ini bertujuan untuk menciptakan interior yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, trend desain terkini berdasarkan standarisasi ruang agar mengoptimalkan kegiatan bermain dan belajar anak melalui treatment elemen interior dan furnitur baik secara visual dan audio visual untuk mendorong stimulus anak menggunakan pendekatan *active learning*. Yaitu, desain yang interaktif sehingga mengedepankan keaktifan anak dalam berinteraksi antara anak sebayanya dan lingkungan sekitar. Penerapan desain melalui aspek warna, bentuk, dan sirkulasi yang menyenangkan untuk anak. Diharapkan hasil dari perancangan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan desain interior, instansi, dan masyarakat dalam merancang dan mengelola pusat pengembangan anak dan fasilitas sejenisnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Perancangan ini berjalan lancar atas dukungan dan masukan dari Bapak dosen pembimbing, Ibu dosen penguji, serta narasumber eksternal. Terima kasih atas dukungan data, perizinan survey, kesediaan mengisi kuesioner, serta wawancara langsung. Keluarga dan teman yang sudah mendukung proses kegiatan ini hingga selesai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Administration, U. G. (2003). *Child Care Center Design Guide*. U.S: Public Buildings Service Office of Child Care.
- Hisyam Zaini. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.

Kodri, F. N. (2015). Taman Pintar Purwokerto (Sains Center), 2.

Natasya, Bella. Anggoro, Roni. (2017). Sekolah Dasar dengan Metode Pembelajaran Aktif di Surabaya.

Silvia, Hanom, Maulina. (2017). Pengaruh Suasana Alam Terhadap Kenyamanan Pengguna Di Pusat Kecantikan Bandung. Jurnal , e-Proceeding of Art & Design : Vol.4.

Zainudin, Achmad, dkk. (2018). Desain meja dan kursi sistem modular berbasis active learning untuk siswa sekolah dasar. Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk) Vol 3 No 3.